

MUNDO LIBRAS: UMA APRENDIZAGEM LÚDICA

João Vitor Ribeiro Correa de Oliveira, Gabriel Ribeiro dos Santos, Marcelo Krishna Silveira e Sabrina Araujo de Almeida
sabrina.almeida@ifrj.edu.br

O uso das tecnologias digitais tem crescido muito entre as novas gerações, tornando os jogos digitais uma ferramenta com grande potencial para o aprendizado. Crianças e adolescentes estão cada vez mais acostumados a ambientes interativos e digitais, o que facilita o uso dos jogos no processo educacional. Este projeto tem como objetivo criar um jogo digital para dispositivos móveis voltado ao ensino da Língua Brasileira de Sinais (LIBRAS), direcionado ao público infante-juvenil. A proposta busca promover o aprendizado de forma lúdica e acessível, valorizando a cultura surda e incentivando a inclusão de crianças ouvintes no contato com a LIBRAS. Para isso, será realizada uma pesquisa sobre a língua, a identidade surda e as práticas pedagógicas que melhor atendem esse público. A metodologia utilizada será qualitativa, buscando entender como o jogo pode contribuir para o processo de ensino e aprendizagem da LIBRAS. O jogo terá brincadeiras tradicionais como jogo da memória, quebra cabeça e jogo da velha, mas ajustadas para o ambiente digital. Os elementos visuais vão ser pensados para garantir acessibilidade com figuras instrutivas e mecânicas de fácil entendimento. Durante o desenvolvimento será criada uma história que deixará essa experiência mais envolvente. Depois da criação serão feitos testes de usabilidade com crianças surdas e ouvintes, seus familiares e professores para verificar se as interações estão colocadas de forma clara e se o conteúdo trabalhado condiz com as intenções de aprendizagem. Com base nesses testes os jogos serão ajustados, com base na busca de maior eficácia e adequação ao público esperado, como resultado o jogo será um recurso educativo acessível e divertido que ajude crianças surdas e ouvintes a aprender LIBRAS. O projeto também pretende contribuir mostrando como a tecnologia pode apoiar na educação, além do aprendizado da língua, o jogo pode estimular o respeito, empatia e a convivência com as diferenças, colaborando para uma sociedade mais acolhedora.

Palavras-chave: libras; jogos digitais; inclusão; aprendizagem; acessibilidade.

Área de conhecimento: Linguística e Letras; Robótica; Multidisciplinar.

Financiamento: CNPq.

